



## Kille-Kissan kaupunkiseikkailu

Lasten lautapelin visuaalisen ilmeen toteuttaminen

Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjoksen toimeksianto

Hanna Räsänen

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Kuvataiteen koulutusohjelma  
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2013

## TIIVISTELMÄ

## KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU, Kulttuuriala

Koulutusohjelma:	Kuvataiteen koulutusohjelma
Opinnäytetyön tekijä(t):	Räsänen, Hanna
Opinnäytetyön nimi:	Kille-Kissan kaupunkiseikkailu. Lasten lautapelin visuaalisen ilmeen toteuttaminen
Sivuja (joista liitesivuja):	39 (7)
Päiväys:	9.2.2013
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Hagman, Henri & Laisalmi, Pirjo
<p>Opinnäytetyöni on lasten Kemi-aiheisen lautapelin kuvittaminen. Pelin tilaaja on Kemin Lastenkulttuurikeskus. Teemana pelissä on Kemin erilaisiin kulttuurikohteisiin tutustuminen. Opinnäytetyössäni tutkin, mitä asioita on otettava huomioon, jotta pelin visuaalinen ilme olisi tarkoituksenmukainen kun kuvitetaan sekä oppimis- että viihtymistarkoitukseen suunniteltua peliä melko laajalle kohderyhmälle, 5–12-vuotiaille lapsille.</p> <p>Kuvittamisen ja pelin ideoimisen taustaksi olen tarkastellut pääasiallisesti kasvatuspsykologisia ja kuvan suunnittelua käsitteleviä lähteitä lapsesta kuvan havainnoijana ja kokijana sekä leikin ja pelien merkityksestä lapsen oppimisessa. Lisäksi olen ottanut selvää lastenkulttuuritoiminnan tavoitteista ja merkityksestä Kemissä. Hyödynsin näitä tietoja peliä kuvittaessani.</p> <p>Pelin kuvitettu osuus käsittää pelilaudan, kysymys- ja tehtäväkortit sekä kotelon. Lisäksi peliin kuuluu noppa ja peliohjeet. Kuvittamisessa olen käyttänyt Adoben Illustrator- ja Photoshop-ohjelmia ja taittamisessa InDesignia. Peli painetaan myöhemmin tilaajan toimesta.</p> <p>Työprosessin aikana opin huomioimaan kohderyhmän ja tekemään tarkoitukseen soveltuvaa käyttökuva. Lisäksi opin väriprofiilin merkityksestä digitaalisessa kuvittamisessa. Pelin kehitys jatkuu kevään ja kesän 2013 aikana.</p>	
Asiasanat: kuvitus, pelit, lapset, lastenkulttuuri	

## ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Business and Culture

Degree programme:	Visual Arts
Author(s):	Räsänen, Hanna
Thesis title:	Kille-Kissan kaupunkiseikkailu. Illustration and implementation of children's board game
Pages (of which appendixes):	39 (7)
Date:	9.2.2013
Thesis instructor(s):	Hagman, Henri & Laisalmi, Pirjo
<p>My Bachelor's Thesis is about illustrating a children's board game. The game is assigned by Children's Cultural Centre of Kemi. The theme of the game is to get familiar with different sights and attractions in Kemi. In my work I research what needs to be taken into account when illustrating this kind of board game for a certain target group.</p> <p>I researched literature on illustrating and pedagogic literature on children's ways of observing and experiencing pictures, the significance of learning through play and the aims and significance of children's cultural activity in Kemi. I used this information when I made the illustrations for the game.</p> <p>The illustrated parts of the game are a gaming board, question and task cards and a carton for the gaming board and cards. The game also includes a dice and rules. I made the illustrations with Adobe Illustrator and Photoshop and the layout with InDesign. The game will be printed by the assignor.</p> <p>During the working process, I learned to take the target group into the consideration and make illustrations for a certain purpose. I also learned about the importance of colour profile in digital illustrations. The development of the game will continue during the spring and summer 2013.</p>	
Keywords: illustration, games, children, children's culture	

## SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ .....	3
ABSTRACT .....	4
SISÄLLYS .....	5
1 JOHDANTO .....	6
2 LAPSI JA KULTTUURI .....	8
2.1 Leikki kulttuurin perustana .....	8
2.2 Pelit oppimisen tukena .....	9
2.3 Lastenkulttuuritoiminta Kemissä .....	12
3 LAPSELLE KUVITTAMINEN .....	14
3.1 Lapsi kuvan havainnoijana .....	14
3.2 Lapsi esteettisenä kokijana .....	16
4 LAUTAPELIN TOTEUTTAMINEN .....	17
4.1 Lähtökohdat .....	18
4.2 Pelin ideointi .....	19
4.3 Kuvittamisen lähtökohdat .....	21
4.4 Pelilaudan kuvittaminen .....	22
4.5 Tehtävä- ja kysymyskorttien kuvittaminen .....	26
5 POHDINTA .....	29
LÄHTEET .....	31
LIITTEET .....	32

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyönäni kuvitin ja osittain myös ideoin lapsille tarkoitetun Kemi-aiheisen lautapelin. Pelin tilaajana oli Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjis. Ideana lautapelissä on tutustua Kemin kulttuurikohteisiin hausalla tavalla. Tilaajalla oli joitakin toivomuksia pelin sisällön ja ulkoasun suhteen. Pelin sääntöjen haluttiin olevan niin selkeät, että pienetkin lapset voisivat pelata sitä vanhempien kanssa. Pelin ulkoasusta toivottiin selkeää, raikasta ja värikästä. Lisäksi pelissä tulisi seikkailla mukana aiemmin Sarjikselle ideoimani Kille-Kissa-hahmo.

Teososa käsittää värilliset A3-kokoisen taitettavan pelilaudan, A4-kokoisen kysymys- ja tehtäväkorttipohjan sekä A4-kokoisen kotelon. Teos on toteutettu tietokoneella piirtäen Adobe Illustratorilla ja Photoshopilla, ja se on taitettu tehtävä- ja kysymyskorttien tekstejä lukuunottamatta valmiiksi julkaisua varten InDesignilla. Tilaaja muotoilee itse korteille kirjoitettavat kysymykset ja tehtävät, ja ne taitetaan korteille myöhemmin. Teos painetaan ja julkaistaan myöhemmin asiakkaan toimesta. Ennen julkaisemista peliä on tarkoitus testata ottamalla siitä pieni painoerä ja pelaamalla peliä lasten kanssa. Tällöin peliä on mahdollista tarvittaessa kehittää vielä ennen lopullista julkaisua, mikäli jotakin paranneltavaa ilmenee.

Pelilaudan taustana on tyylitelty Kemin kartta. Reitti on spiraalin muotoinen, ruudutettu reitti, jota pitkin edetään nopalla heitetyn silmäluvun mukaan. Tarkoitus on edetä lähtöruudusta maaliruutuun, ja ensimmäisenä maaliin päässyt voittaa. Jokaisen heittovuoron aikana on mahdollista päästä myös yksi ylimääräinen ruutu eteenpäin vastaamalla oikein kysymys- ja tehtäväkortin kysymykseen tai suorittamalla siinä esitetty tehtävä. Jokaisella kortilla on sekä kysymys että tehtävä, ja lapsi saa itse valita, kumman niistä suorittaa. Tämä helpottaa myös pienimpien lasten osallistumista peliin. Kysymykset liittyvät pelissä oleviin kulttuurikohteisiin, tehtävät taas ovat hulluttelua ja hauskanpitoa varten. Pelin tavoite ei olekaan ainoastaan tutustua Kemiin, vaan myös pitää hauskaa pelilaudan ”Kemissä”.

Opinnäytetyöni tutkimuskysymys on: Kuinka tehdä lapsille suunnattuun kulttuuriaiheiseen lautapeliin houkutteleva ja hauska ulkoasu? Opinnäytetyössäni tutkin, kuinka tämäntyyppinen tilaustyö kannattaa toteuttaa, jotta ulkoasu on mielenkiintoinen,

tilaajan vaatimukset täyttyvät ja peli täyttää tarkoituksensa parhaalla mahdollisella tavalla. Kuvittamisen taustaksi etsin tietoa siitä, kuinka lapsi havainnoi kuvaa ja millainen esteettinen vastaanottokyky lapsella on. Koska minun toivottiin olevan mukana peliä ideoimassa, otin selvää myös Kemin lastenkulttuuritoiminnasta ja sen tavoitteista, ja etsin tietoa leikin merkityksestä lapsen kulttuurisessa kasvussa. Tutustuin myös pelien käyttämiseen oppimisen tukena. Lisäksi kertosin muita kuvituskuvassa huomioon otettavia seikkoja, kuten sommittelu, värit ja lukusuunta. Reittiratkaisua pohtiessani tarkastelin suosittuja lautapelejä. Tavoitteenani oli saada aikaan selkeä, hauska ja kiinnostava peli, joka innostaisi lapsia ja heidän vanhempiaan tutustumaan Kemiin ja sen kulttuurikohteisiin myös tosielämässä.

## 2 LAPSI JA KULTTUURI

### 2.1 Leikki kulttuurin perustana

Leikki on vapaata toimintaa, jonka mielekkyys on leikissä itsessään. Leikin tunnusmerkkejä ranskalaisen sosiologi Roger Cailloixin mukaan ovat *vapaaehtoisuus, erillisuus muusta toiminnasta, ennakoimattomuus, tuottamattomuus, säännönmukaisuus ja kuvitteellisuus*. (Kalliala 2010, 115.) Myös saksalainen filosofi J. Huizinga mainitsee samoja leikin tunnusmerkkejä. Lisäksi hän mainitsee yhtenä erittäin tärkeänä tunnusmerkkinä *jännityksen*. Se merkitsee epävarmuutta ja sattumaa, ja saa leikissä sitä suuremman merkityksen, mitä enemmän leikin luonteessa on kilpailua. Myös *uusiintuvuus* on olennainen osa leikkejä, sillä toisto ja järjestyksen muuntelu sisältyvät useimpiin kehittyneisiin leikkimuotoihin. (Huizinga 1938, 16–21.)

Huizingan mukaan nimenomaan leikki on kulttuurin perusta ja tekijä. Niin kieli, myytti kuin kulttikin perustuvat leikkiin, ja niistä on Huizingan mukaan lähtöisin koko kulttuurielämä: oikeus ja järjestys, kanssakäyminen, elinkeinot, käsityö ja taide, runous, oppi ja tiede. (Huizinga 1938, 12–14). Leikki ja kulttuuri ovat siten kietoutuneet toisiinsa kiinteästi, olipa kyseessä sitten taidokkaasti hiottu tanssiesitys tai lasten roolileikki.

Leikin hyödyt lapselle ovat moninaiset. Vaikka leikin yhtäältä katsotaan olevan tuottamatonta toimintaa, se on toisaalta niin merkittävä osa lapsen kehitystä ja oppimista, että monet tutkijat tarkastelevat sitä ensisijaisesti oppimisen ja kehityksen näkökulmasta. Tällöin oppiminen on tavallaan leikin ”tuote”. Leikissä kehittyvät mm. lapsen kieli, luova ja abstrakti ajattelu sekä ongelmanratkaisukyky. Leikkiessään lapsi omaksuu uusia näkökulmia ja oppii ymmärtämään roolien merkityksen; näin lapsen sosiaalis-emotionaaliset taidot kehittyvät. Lapsi ei kuitenkaan leiki oppiakseen, vaan oppii leikkiessään. Motivaatio on sisäistä, ja leikin nautinto saadaan itse leikissä ja leikistä, ei ulkoisen tavoitteen saavuttamisesta. (Kalliala 2010, 113–116.) Leikki ei siten olekaan pelkkä oppimisen väline, vaan pikemminkin oppimisen muoto ja kehitysympäristö lapselle.

## 2.2 Pelit oppimisen tukena

Lautapelejä pelataan monista eri syistä. Pelit voidaan jakaa neljään ryhmään: älyllisesti haastavat pelit, mielikuvitusta tai luovuutta korostavat pelit, seuralliset viihdepelit sekä näppäryys- ja nopeuspelit. Harvat pelit kuitenkaan kuuluvat puhtaasti vain yhteen ryhmään. Useimmat pelit sisältävät elementtejä vähintään kahdesta eri ryhmästä; jotkut kaikista neljästä. (Saari 2007, 10–11.) Esimerkiksi suosituksessa *Alias*-sananselityspelissä pelaajan on saatava parinsa arvaamaan kortissa lukeva sana puhumalla siitä. Arvuuttaja ei saa kuitenkaan käyttää elekieltä eikä lausua selitettävää sanaa ääneen. Parin on yritettävä arvata sanoja mahdollisimman nopeasti tiimalasin mitatessa aikaa, ja oikein arvattujen sanojen määrä ratkaisee, kuinka pitkän matkan pari saa pelilaudalla edetä. *Aliaksessa* yhdistyvät siten älyllinen haastavuus, mielikuvitus ja luovuus, seurallisuus sekä nopeus – kaikki neljä ryhmää.

*Afrikan tähti* -lautapeli sen sijaan sisältää vain seurallisuuden elementin. Kyseisessä pelissä seikkaillaan Afrikkaa kuvaavalla pelilaudalla, ja päämääränä on löytää kuvapuoli alaspäin käännettyjen kiekkojen joukosta arvokkaita jalokiviä, jotka voi vaihtaa pelirahaksi. Suurimman timantin eli ”Afrikan tähden” löytäjä voittaa pelin, mikäli saa timantin kuljetettua kotikaupunkiinsa. Kiekkojen joukossa on myös ”rosvoja”, jotka voivat viedä pelin aikana kerätyn omaisuuden hetkessä. Tässä pelissä menestyminen onkin täysin kiinni sattumasta.

Leikkiessään lapsi oppii uusia asioita ja kokeilee omia kykyjään ja rajojaan. Pelit tarjoavat lapselle samanlaisen fiktionaalisen kehitysympäristön kuin leikki, ja pelejä voidaan siten käyttää myös opetustarkoituksessa. Oppimispelit on suunniteltu nimenomaan opettamaan jotakin tietoa tai taitoa, ja opetettava asia on niissä upotettu pelin sisään. Nämä pedagogisesti suunnitellut pelit ovat suoraan kytköksissä opetussuunnitelman tavoitteisiin ja sisältöihin. Varsinaisten oppimispelien lisäksi on olemassa myös pelejä, joita ei ole tarkoitettu oppimistarkoitukseen, mutta joista voi silti oppia. Näissä peleissä oppiminen on yleensä pelissä etenemistä edistävä asia. Erot pedagogisesti suunniteltujen pelien ja viihteellisten oppimispelien välillä ovat kuitenkin viime vuosina vähentyneet, ja pelinkehittäjät ja kasvattajat ovat alkaneet löytää keinoja hyödyntää toistensa osaamista. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.)



Oppimispelit eivät ole oma peligenrensä; ne perustuvat aina johonkin muuhun genreen. Yhdistävä tekijä oppimispeleissä on niiden opettava sisältö. *Harjaannuttamispeleissä* samaa asiaa harjoitellaan toiston kautta uudestaan ja uudestaan, ja tavoitteena on sisäistää opittu asia toiston kautta. Näitä pelejä voidaanakin hyvin käyttää kouluopetuksessa esimerkiksi kertausvaiheessa. Tyypillisesti harjaannuttamispelit ovat yhteen asiaan keskittyviä pelejä. Sen sijaan *simulaatio- ja strategiapeleissä* oppimisympäristö on laajempi. Tietokoneella pelattavissa simulaatiopeleissä harjoittelutilanne on mallinnettu tietokoneella. Niiden avulla on mahdollista harjoitella tilanteita, joiden harjoittelu todellisuudessa olisi joko vaarallista tai kallista. Esimerkiksi lentokoneella lentämistä harjoitellaan aluksi lentosimulaattorin avulla. Kahden tai useamman hengen strategiapeleissä voittaminen sen sijaan vaatii taktista ajattelua ja suunnitelmallisuutta. Strategiapelit voivat olla joko vuoropohjaisia, kuten shakki, tai reaaliaikaisia, kuten useat internetin välityksellä pelattavat *moninpelit*. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.) Tällaisiin moninpeleihin voi osallistua useampi kuin yksi pelaaja. Pelaajat voivat pelata joko toisiaan vastaan tai muodostaa joukkueen, jonka jäsenet pelaavat yhteisen päämäärän saavuttaakseen.

Opetustarkoituksia ajatellen simulaatio- ja strategiapelit ovat ongelmallisia kalliutensa ja laajuutensa vuoksi; ne vaativat usein tuntikausien pelaamista ollakseen mielekkäitä. Viihteellisissä peleissä ongelmana voivat olla myös mahdolliset ei-toivotut piilosanomien. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.) Hyvä esimerkki tästä on verkossa pelattava, Yhdysvaltain armeijan kehittämä armeijasimulaatiopeli *America's Army*, jossa pelaaja koulutetaan sotilaaksi, taistelee aina Yhdysvaltojen puolella ja näkee muut vastustajat (Wikipedia 2013, hakupäivä 6.3.2013). Pelissä on voimakas hyvä-paha -asetelma Yhdysvaltain hyväksi. Piilosanomien vuoksi opetustarkoituksiin onkin hyvä käyttää ainoastaan siihen varta vasten suunniteltuja pelejä, kuten WSOY:n kouluille kehittämä tietokoneella pelattava *Opit*. Tämä oppimisympäristö tarjoaa tukea sekä oppilaille että opettajille, ja se sisältää yksinkertaisia oppimispelejä tiedon sisäistämiseksi. Hyvä esimerkki opetuskäyttöön suunnatuista lautapeleistä on hieman vanhemmille koululaisille suunnattu Tuonela productionsin *Modern Society*, joka laittaa pelaajan pohtimaan eettisiä ja moraalisia arvojaan rakentaessaan yhteiskuntaa pelilaudalle. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.)

Pelillisiä ja leikillisiä ominaisuuksia voidaan yhdistää myös erilaisiin oppimisympäristöihin. Esimerkiksi roolipelit tarjoavat keinon opettaa ymmärrettävästi

monimutkaisia asioita kuten moraalia tai etiikkaa. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.) Tanskassa roolipelaaminen on suosittu opetusmenetelmä, ja Tanskassa jopa kokonainen koulu, *Østerskov Efterskole*, perustuu kokonaan liveroolipelaamiselle eli larppaukselle. Koulun opetus rakentuu tarinallisista kokonaisuuksista, jotka kestävät päivästä kolmeen viikkoon ja joihin mahtuu monien eri aineiden opetusta. (Ahlroth 2008.)

Hyvin suunnitellut pelit antavat motivaation oppimiseen. Motivaatio perustuu uuden ja jännittävän kokemiseen. Pelissä opittava asia on myös kontekstissa, jolloin sen ymmärtäminen ja omaksuminen on helpompaa. Parhaimmillaan oppimiseen suunnattu peli on sellainen, että se innostaa lasta oppimaan uutta ja viihtymään opittavan asian parissa. Nimenomaan lapsen viihtyminen on olennaista, sillä se tukee uusien asioiden siirtymistä lyhytkestoisesta muistista pitkäkestoiseen muistiin. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.)

### 2.3 Lastenkulttuuritoiminta Kemissä

Lastenkulttuuritoiminta on lasten hyvinvointia edistävää työtä. Luova ja itseilmaisuun liittyvä toiminta auttaa kehittämään itsetuntemusta ja identiteettiä. Identiteettityöhön vaikuttavat erilaiset kulttuuriset elementit monin eri tavoin (Liite 1). Näiden elementtien joukossa on tuotetulla kulttuurilla merkittävä osa. (Kalhama, Kitola & Walamies 2006, 31; 20.) Lisäksi tuotettujen kulttuuriharrastusten ja -palvelujen käyttäminen tutkitusti lisää fyysistä, psyykkistä ja sosiaalista hyvinvointia sekä parantaa elämänlaatua (Salovaara 2006, 74). Kulttuurikasvatuksen keinoin voidaan myös ehkäistä syrjäytymistä, kun varmistetaan että erilaisilla oppijoilla ja vähemmistöryhmillä on mahdollisuus osallistua kulttuuripalvelujen käyttämiseen (Salovaara 2006, 74-75).

Kemin Lastenkulttuurikeskus on osa Lapin lastenkulttuuriverkostoa, joka taas toimii osana valtakunnallista Taikalamppu-verkostoa. Taikalamppu-verkoston strategiaan päämääriin kuuluvat osallistuvan taide- ja kulttuurikasvatuksen kehittäminen, lasten- ja nuorten kulttuuripalveluiden saavutettavuuden edistäminen, lasten ja nuorten hyvinvoinnin edistäminen sekä kulttuuripoliittinen vaikuttaminen. (Taikalamppu 2013, hakupäivä 7.2.2013.) Opetusministeriö on vahvistanut Lapin lastenkulttuuriverkoston kehittämisalueiksi sarjakuvan, mediakasvatuksen, saamelaisen lastenkulttuurin sekä lastenkulttuurin kehittämisen paikallisesti ja alueellisesti. Lapissa yksi keskeinen tavoite on myös lasten ja nuorten kulttuuripalveluiden saavutettavuus. (Lapin lastenkulttuuriverkosto, hakupäivä 9.1.2013.)

Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjis aloitti toimintansa vuonna 2006 osana Kemin kaupungin kulttuuripalveluja. Sarjiksien tehtävänä on tuottaa laadukkaita taide- ja kulttuuripalveluja lapsille ja nuorille perheineen. Sarjiksien järjestämiin tapahtumiin ja toimintapajoihin kuuluvat mm. vauvojen värikylpy-pajat, avoin taidetoiminta, Elohiiri-lastenviikko, japanilaisen populaarikulttuurin harrastajille suunnattu Kitacon sekä erilaiset näyttelyt ja suositut elämysseikkailut. (Lapin nuorten tieto- ja neuvontapalvelu, hakupäivä 9.1.2013.)

Sarjis tuottaa myös painojulkaisuja, jotka tukevat paikallista ja alueellista lastenkulttuuritoimintaa. *Pieni Sarjakuvaopas* oli ensimmäinen Sarjiksien tuottama opasvihkonen. Sarjakuvan piirtämistä käsittelevä opas on suunniteltu erityisesti

opetuskäyttöön kerhoissa ja kouluissa. (Lapin nuorten tieto- ja neuvontapalvelu, hakupäivä 9.1.2013.) Toinen Sarjoksen tuottama painojulkaisu oli suunnittelemani ja kuvittamani *Kille-Kissan tehtäväkirja Kemistä*, jonka tehtävissä seikkaillaan Kemin eri kulttuurikohteissa. Tehtäväkirja on suunnattu paitsi kemiläisille, myös Kemissä vieraileville lapsille, ja sen tarkoituksena on tutustuttaa lapsia Kemin kulttuurikohteisiin mielenkiintoisella ja hauskalla tavalla. (Lapin nuorten tieto- ja neuvontapalvelu, hakupäivä 9.1.2013.) Tällä hetkellä tekeillä oleva *Kille-Kissan kaupunkiseikkailu* -lautapeli ajaa osittain samaa asiaa kuin tehtäväkirja. Pelissä seikkaillaan pitkin Kemiä, ja kulttuurikohteisiin tutustutaan paremmin pelissä olevien kysymysten avulla. Pääasia on kuitenkin pitää hauskaa ”Kemissä” yhdessä perheen ja kavereiden kanssa; lautapeli onkin sosiaalisempi julkaisu kuin tehtäväkirja. Tarkoituksena on, että peli innostaisi perheitä tutustumaan kohteisiin myös todellisuudessa. Innoittajana toimivat pelilaudalla oleviin kulttuurikohteisiin liittyvät kuvat sekä kysymykset, jotka jo aloittavat tutustuttamisen ja antavat luontevasti tietoa Kemin kulttuuripalveluista.

### 3 LAPSELLE KUVITTAMINEN

#### 3.1 Lapsi kuvan havainnoijana

Kuvituskuva on käyttökuvaa, joka on yleensä suhteessa tekstiin. Kuvituskuvia käytetäänkin monesti havainnollistamaan tai selkeyttämään tekstiä esimerkiksi oppikirjoissa ja käyttöohjeissa. Lisäksi kuvituskuva voi toimia elävöittäjänä ja tunnelmanluojana vaikkapa satukirjoissa. Kuvituskuva ei kuitenkaan välttämättä aina ole kytköksissä tekstiin; esimerkiksi astiasarjojen tai t-paitojen kuvitukset toimivat usein itsenäisinä kuvituskuvina. (Graafinen, hakupäivä 8.2.2013.) Kuvituskuvan käytännöllinen luonne tulee esiin myös taiteilijan työskentelyssä: taiteilija pyrkii tiettyyn päämäärään katselijan suhteen. (Hatva 1993, 118.)

Lapsi tulkitsee kuvaa eri tavalla kuin aikuinen. Lapsille suunnattujen kuvien tekeminen edellyttääkin tietoa lapsen havainnointikyvystä ja ajattelusta. Kuvan tulkintaan voi lapsilla vaikuttaa paitsi tiedon ja kokemuksen puute, myös muun muassa lapsen kehitysaste, sukupuoli, kulttuuri, motivaatio sekä erityiset syyt. Nämä kaikki ovat kuvan tulkintaan, ymmärtämiseen ja arvostamiseen vaikuttavia tilannekohtaisia tekijöitä. (Hatva 1993, 115–120.) Lisäksi kuvaan tulkintaan vaikuttavat sen syntaktiset, pragmaattiset ja semanttiset sisällöt (Hatva 1993, 55–58).

Lapsen kuvamuisti kehittyy mahdollisesti jo ennen verbaalista muistia. Aluksi visuaalinen muisti on hyvin konkreettista, mutta myöhemmin verbaalisen muistin kehittyminen mahdollistaa myös abstraktimman visuaalisen ajattelun. 7–9-vuotiaana lapsi kykenee jo käyttämään symboleja, ymmärtämään vertauskuvia ja muodostamaan mielikuvia. Verbaalisen muistin kehittyessä visuaalinen muisti pysyykin sen rinnalla, ikään kuin toisena tasona. (Hatva 1993, 115–132.)

Kuvan lukemiseen ja katseen ohjautumiseen vaikuttavat useat syntaktiset tekijät: kuvan koko, muoto, väri, monimutkaisuus, kontrasti, sijainti, eristyneisyys, suunta sekä ns. vihjattu liike (Hatva 1993, 55–58). Kuvaa katsoessa lapsen lukusuunnan on todettu ohjautuvan samalla tavoin kuin aikuisella, vaikkei lapsi vielä osaisikaan lukea. Vasemmalta oikealle kulkeva katselusuunta on monien tutkimusten mukaan hyvin tyypillinen kulttuuritaustasta, iästä ja lukutaidosta riippumatta. Myös niissä kulttuureissa, joissa kirjoitusjärjestelmä ja kirjoitetun tekstin lukusuunta ovat erilaiset

kuin länsimaissa, kuvia katsellaan vasemmalta oikealla. Sen vuoksi monet tutkijat pitävät Hatvan mukaan tätä kuvanlukusuuntaa ihmisen universaalina piirteenä. (Hatva 1993, 120–121.) Lapset tulkitsevat kuvaa kuitenkin eri tavoin kuin aikuiset, sillä kokonaisuuden hahmottaminen on heille vaikeampaa. Kuvaa katsellessa huomio kiinnittyy etenkin pienillä lapsilla kokonaisuuden sijaan yksityiskohdasta toiseen. Kahdeksanvuotiaana useimmat lapset osaavat jo siirtää huomionsa yksityiskohdista kokonaisuuteen ja päinvastoin. Iän myötä kokonaisuuksien hahmottaminen paranee, mutta sattumanvarainen oppiminen ja epäolennaisten yksityiskohtien huomioiminen vähenee vasta 12–13 vuotiaana. (Hatva 1993, 120–121.)

Kuvan koko vaikuttaa kuvan huomioarvoon merkittävästi: kuvakoon suureneminen lisää kuvan katseluun käytettyä aikaa. Huomioarvoon vaikuttaa myös kuvaa jäsentävä tyhjä tila. Väri lisää niinkään kuvan huomioarvoa ja vetovoimaa. (Hatva 1993, 55–58.) Jo kolmen kuukauden ikäisellä vauvalla on aikuisen värinäköä muistuttava näkö, ja nelikuukautisella vahvat väripreferenssit. Kookkaat, värikkäät, poikkeavat ja kontrastiset kuviot suuntaavat vauvan huomiota jo varhain. (Hatva 1993, 120.)

Muotoon liittyvien seikkojen lisäksi kuvan huomioarvoon vaikuttavat semanttiset ja pragmaattiset tekijät, jotka syventävät katsojan ajatteluprosessia kuvan tulkinnassa. Hyvä esimerkki tällaisesta sisällölliseen huomioarvoon vaikuttavasta tekijästä on kuva, jossa esiintyy ihminen. Sitä ei koskaan jätetä huomiotta. Kuvassa esiintyvän henkilön katseen suunta ohjaa myös katsojan katseen suuntaa. (Hatva 1993, 58.) On todettu, että lapsen katsoessa kuvaa ihmisestä ei neutraali ilme herätä yhtä suurta huomioarvoa kuin iloinen tai surullinen ilme. Aikuiset sen sijaan pyrkivät välttämään ikävien asioiden katsomista. Tätä eroa on selitetty mm. sillä, että lasten on selviytyäkseen opittava huomioimaan sekä positiivisia että negatiivisia tunnetiloja. (Hatva 1993, 121.) Tutkija E. Goldsmith taas esittää, että tällaisissa kuvissa lapsi katsoo miellyttävyyden sijaan sitä, mikä on mielenkiintoista (Hatva 1993, 121).

### 3.2 Lapsi esteettisenä kokijana

Lapselle kuvittaessaan taiteilijan on yritettävä asettua lapsen asemaan ja otettava huomioon, kuinka lapsen esteettinen vastaanottokyky poikkeaa aikuisen esteettisestä vastaanottokyvystä. Kuvan esteettisyyttä arvioidessa nuoremmat kouluikäiset lapset kiinnittävät enemmän huomiota kuvien sisältöön kuin maalaustyyliin, ja ymmärtävät heikommin taiteen ilmaisullista puolta. (Hatva 1993, 74.) Lasten esteettisten elämysten tutkiminen on hankalaa siksi, ettei logiikka ole lapsilla vielä kovin kehittynyttä. Hatvan mukaan vielä yksitoistavuotiaakin saattaa arvioida kuvaa lauseella ”Aika hyvä, mutta huono”. (Hatva 1993, 118.) Onkin otettava huomioon, että lapsi ei kuvaa katsellessaan etsi siitä ainoastaan esteettisyyttä, vaan pikemminkin pyrkii muodostamaan kuvasta kokonaiskäsityksen. Tämä tiedollisen tulkinnan läsnäolo liittyy olennaisesti kuvan sisällön suureen merkitykseen lapsen esteettisessä arvottamisessa. (Hatva 1993, 118; 133–134.)

Väreillä ja kuvan tunnelmalla on suuri vaikutus lapsen tunteisiin. Kirkkaat värit miellyttävät lapsia yleensä enemmän kuin pastellivärit. Lapsi arvostaa selkeitä ja uskottavia kuvia sekä tarkkoja yksityiskohtia, ja pienet lapset kiinnittävätkin huomiota ennemmin yksityiskohtiin kuin kokonaisuuteen, kuten jo aiemmin tuli ilmi. (Järvenpää 2011, 17.) Voidaan myös puhua ”esteettisistä tunteista” eli emotioista, joita esteettiset elämykset usein lapsilla aiheuttavat. Lapsi voi nauraa nähdessään hauskan kuvan tai itkeä nähdessään elokuvassa jotakin pelottavaa, vaikka tietäisikin ettei se ole totta. Itse tunteet ovat todellisia, vaikka ne ovatkin erilaisia kuin todellisten tapahtumien herättämät tunteet. Tätä voidaan kutsua termillä ”*the fun of art*”, eli taiteen nautittava puoli. (Hatva 1993, 119.) Kuvalla onkin huomattava kyky herättää ja koskettaa tunteita ja siten vaikuttaa katsojan aktiivisuuteen (Hatva 1993, 117–118).

Kuvat eivät siis ole lapselle pelkästään esteettisen arvioinnin kohde, vaan tapa muodostaa maailmankuvaa, rakentaa omaa ajattelua ja kehittää mielikuvitusta. Ne voivat syventää ajattelua ja toimia ns. ulkoisena muistina auttaessaan ymmärtämään esimerkiksi tekstin sisältöä. Kuvituksen esteettisyys voi motivoida lapsikatsojaa ja vaikuttaa tämän aktiivisuuteen. Kuvien käyttämisestä on hyötyä erityisesti nuorempien ja vähemmän lahjakkaiden lasten oppimisessa. (Hatva 1993, 118–135.) Esteettisessä elämyksessä olennaista on kuvan vastaanottajan tunne ja maailmankuva. Se voi iän myötä kehittyä ja muuttua, ja perustua muotoon tai sisältöön, emotionaalisiin

taustoihin tai kuvan herättämiin assosiaatioihin. (Hatva 1993, 79.) Käyttökuvassa nämä assosiaatiot voivatkin sitoa uuden asian johonkin ennestään tuttuun asiaan, jolloin muistaminen ja uuden oppiminen helpottuu.



## 4 LAUTAPELIN TOTEUTTAMINEN

### 4.1 Lähtökohdat

Sain kesällä 2012 toimeksiannon Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjikselta kuvittaa heille Kemi-aiheinen lautapeli. Pelin ideana olisi kiertää Kemin kulttuuripaikkoja pelilaudalla ja tutustua niihin paremmin. Tarkoituksena olisi innostaa lasta huomaamaan ympäristönsä kulttuurikohteita, esim. patsaita, ja tutustumaan niihin myös todellisuudessa. Pelin ei kuitenkaan olisi tarkoitus olla varsinainen opetuspeleli, vaan ennemminkin hauska elämys lapselle.

Aluksi pelin kohderyhmäksi määriteltiin 6-12-vuotiaat lapset, mutta myöhemmin kohderyhmä laajentui myös hieman nuorempiin lapsiin, jotka voisivat pelata peliä vanhempiensa tai isosisarustensa seurassa. Pelistä haluttiin koko perheen peli, joka olisi mahdollisimman yksinkertainen, jotta pienikin lapsi sisäistäisi säännöt helposti. Pelin koon tulisi olla A3. Toiveena Sarjiksella oli, että olisin itsekkin mukana ideoimassa peliä ja sen rakennetta, sillä heillä ei ollut vielä tarkkaa mielikuvaa pelin sisällöstä ja ulkonäöstä.

Aiemmin olen kuvittanut Sarjikselle tehtäväkirjan *Kille-kissan tehtäväkirja Kemistä*. Kirjassa Kille-niminen kissahahmo seikkailee Kemissä esitellen Kemin kulttuuri-, liikunta- ja elämystarjontaa lapsille. Sarjiksessa toivottiin, että sama kissahahmo olisi mukana myös pelissä. Piirrosjälki saisi siis noudattaa samoja linjoja kuin tehtäväkirjassa. Mustavalkoisesta tehtäväkirjasta poiketen peli painettaisiin kuitenkin värillisenä, ja värien toivottiin olevan iloiset ja raikkaat. Pelilaudan taustaksi asiakas ehdotti heti alussa Kemin karttaa samaan tyyliin kuin *Afrikan tähti* -pelissä.

## 4.2 Pelin ideointi

Ideoinnin taustalla vaikuttivat ensisijaisesti asiakkaan toiveet sekä pelin kohderyhmä. Koska taustana oleva Kemin kartta tulisi vaikuttamaan pelin ulkoasuun ja reittiin huomattavasti, aloitin ideoinnin pohtimalla erilaisia reittivaihtoehtoja. Tarkastelin erilaisia reittejä suosituista peleistä kuten *Afrikan tähti*, *Monopoli* ja *Käärmeet ja tikapuut*. Aluksi suunnittelimme asiakkaan kanssa, että pelaajat kiertäisivät kulttuurikohteita pelilaudalla ja heidän kulkemansa reitti voisi olla osittain omavalintainen kuten Afrikan tähdessä. Tämä vaihtoehto osoittautui kuitenkin pian ongelmalliseksi. Ensinnäkin kysymyskortit eivät voisi olla satunnaisessa järjestyksessä, mikäli kysymysten täytyisi liittyä aina kiinteästi siihen kohteeseen, johon pelaaja siirtyy. Toiseksi maaliin saapumiselle täytyisi kehittää lisäsääntö, esimerkiksi että maaliin saa saapua vasta kun on vastannut oikein viiteen kysymykseen. Tämä mutkistaisi peliä huomattavasti, ja voisi asettaa eri-ikäiset pelaajat eriarvoiseen asemaan. Asiakas ei halunnut peliin tällaista tietokilpailumaista asetelmaa. (Hyvönen 2012.)

Asiakkaan kanssa käymiemme keskustelujen perusteella tulikin useaan otteeseen selväksi, että asiakas halusi pelin olevan ennen kaikkea hauska ja innostava. Tämä käy hyvin yksiin sen kanssa, että lapsen viihtyminen tukee uusien asioiden siirtymistä lyhytkestoisesta muistista pitkäkestoiseen muistiin. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.) Jos lapsella sen sijaan ei ole pelatessa hauskaa, hän tuskin innostuu oppimaan uusia asioita Kemistä. Kuten Kalliala toteaa, ei lapsi leiki oppiakseen, vaan oppii leikkiessään. (Kalliala 2010, 116.)

Ratkaisin reittiongelman luonnostelemalla lineaarisia reittiehdotuksia, jotka etenevät lähtöruudusta maaliruutuun ja joissa reitiltä ei poiketa. Asiakas mieltyi luonnokseen, jossa reitti oli spiraalin muotoinen. Päätettiin, että kulttuurikohteiden ei tarvitse sijaita pelilaudalla täsmälleen samoilla paikoilla kuin ne todellisuudessa kartalla sijaitsevat, vaan voin sommitella ne spiraalimaisen reitin ympärille parhaaksi katsomallani tavalla. Toiveena oli kuitenkin, että kohteiden sijainti säilyisi suurin piirtein samalla suunnalla kuin todellisuudessa. Myös kysymys- ja tehtäväkorteille päätettiin liittää pienet kysymyksiin ja tehtäviin liittyvät kuvat. (Hyvönen 2012.) Korttien kuvat ovat samat kuin pelilaudalla olevat, kohteita esittävät kuvat. Näin korteissa olevat kuvat ja kysymykset yhdistyvät selvästi pelilaudalla sijaitseviin kohteisiin.

Pelin säännöt selkenivät tässä vaiheessa. Peli etenee siten, että jokainen pelaaja heittää vuorollaan noppaa, ja saa edetä nopan silmäluvun osoittaman määrän ruutuja eteenpäin. Uuteen ruutuun saapunut lapsi nostaa pelilaudalla olevasta korttipakasta kysymys- ja tehtäväkortin ja (tietämättä mitä kortissa lukee) valitsee, vastaako kysymykseen vai suorittaako tehtävän. Oikeasta vastauksesta tai mallikkaasti suoritetusta tehtävästä pelaaja pääsee siirtymään pelilaudalla vielä yhden ruudun eteenpäin. Väärästä vastauksesta ei kuitenkaan rangaista. Ensimmäinen maaliin saapuva pelaaja voittaa pelin. (Hyvönen 2012.) Säännöt ovat sellaiset, että ne tukevat lapsen viihtyvyyttä pelatessa. Eri-ikäisillä ja eri taitotasolla olevilla lapsilla on kaikilla suurin piirtein yhtä suuret mahdollisuudet voittaa peli, koska menestyminen riippuu osittain arpaonnesta ja tehtävät ovat sellaisia, että pienimmätkin lapset osaavat ne tehdä. Pelin äärellä viihtyminen taas tukee lapsen oppimista. (Saarenpää 2009, hakupäivä 6.2.2013.)

Korteilla olevat kysymykset liittyvät Kemin kulttuurikohteisiin, ja ne sisältävät hauskaa knoppitietoa kohteista. Jokaisesta pelaamiskerrasta tulee näin ollen edellistä palkitsevampi lapsen oppiessa vähitellen muistamaan oikeat vastaukset kysymyksiin. Tällöin myös todellisesta vierailusta kohteissa syntyy mahdollisesti syvempi kokemus, kun paikoista tietää enemmän. Mahdollisesti kohteiden esittely ja niihin tutustuminen pelilaudalla innostaisi perheitä tutustumaan kohteisiin myös oikeasti. Tehtävien tärkein funktio taas olisi olla hauskoja - sellaisia, että pieni lapsikin voisi ne toteuttaa, ja että niiden tekeminen naurattaisi. Asiakas mainitsi esimerkkinä seuraavanlaisen tehtävän: *"Heiluta nenää!"*. Ensisijaisesti pelin olisikin tarkoitus olla lasta viihdyttävä. (Hyvönen 2012.) Luvussa 2 esittelemiäni lautapelin elementtejä ajatellen pelin tärkein elementti olisi seurallisuus. Tehtävät ja kysymykset toisivat peliin lisäelementteinä mielikuvituksen ja luovuuden sekä älyllisen haastavuuden.

#### 4.3 Kuvittamisen lähtökohdat

Kuvitustavaksi valitsin digitaalisen kuvittamisen, sillä minulla oli siitä aiempia hyviä kokemuksia. Digitaalisesti piirtopöydällä piirtäessä virheet saa korjattua nopeasti ja siististi. Lisäksi digitaalisessa muodossa olevan kuvan taittaminen tapahtuu sujuvasti. Paperille piirretty kuvitus olisi monimutkaistanut työskentelyäni: kuva olisi pitänyt skannata, ja lähes aina skannattua kuvaa täytyy myös parannella digitaalisesti, jotta painoasu olisi hyvä ja selkeä. Digitaalinen piirtäminen vähentää näitä välivaiheita ja oikeilla asetuksilla tehtynä takaa sen, että kuva on välittömästi taitto- ja painokelpoinen.

Piirtämisessä päätin käyttää sekä Adobe'n Illustratoria että Photoshopia, ja yhdistää mielestäni molempien parhaat ominaisuudet saadakseni aikaan mahdollisimman hyvän näköisen kuvan. Illustrator tarjoaa mielestäni parhaat mahdollisuudet piirustusviivan muokkaamiseen: siinä on mahdollisuus käyttää kynätyökalua, joka jättää vektoriviivojen väliin ankkuripisteet joita liikuttamalla viivaa saa muokattua. Illustrator soveltuu hyvin myös kuvien skaalaamiseen, sillä siinä käytetään vektorigrafiikkaa, jonka ansiosta kuva ei muutu rakeiseksi vaikka se skaalattaisiinkin suureksi. Tämän vuoksi Illustrator oli valintani sekä reitin että Kille-Kissan hahmojen piirtämiseen. Maalauksellisen taustan piirtämiseen ja värittämiseen päätin sen sijaan käyttää Photoshopia, sillä aiempien kokemuksieni perusteella se on hyvin monipuolinen ohjelma värittämiseen ja erilaisten siveltimien ja filttareiden käyttämiseen. Toinen huomattava syy valintaani värittää ja viimeistellä kuvat Photoshopilla oli se, että Photoshop on minulle huomattavasti tutumpi ohjelma kuin Illustrator, ja työskentelyyn oli käytettävissä rajallinen aika. Mielestäni oli deadline kannalta turvallisempaa käyttää sellaista ohjelmaa, jonka tiesin hallitsevani täysin.

Piirustustyylin suhteen oli joitakin rajoitteita. Asiakas toivoi, että pelilaudalla seikkailisi aiemmin kuvittamassani tehtäväkirjassa esiintynyt Kille-Kissa (*Kille-Kissan tehtäväkirja Kemistä*, Kemin lasten kulttuurikeskus Sarjis, Kemi 2012). Hahmon ulkonäkö oli yksi tyyliä rajaava seikka. Toiseksi asiakas toivoi, että pelilaudan ilme olisi selkeä ja väreiltään raikas. Lapset pitävätkin enemmän kirkkaista väreistä (Järvenpää 2011, 17; Hatva 1993, 112). Taustaksi toivottiin Kemin karttaa, esimerkkinä tästä toimi *Afrikan Tähti* -lautapeli.

#### 4.4 Pelilaudan kuvittaminen

Aloitin kuvittamisen Illustratorilla sen reittiluonnoksen pohjalta, johon asiakas oli tykästynyt. Taustaa varten piirsin Illustratorilla Kemin rantaviivan katsoen mallia Kemin kartasta. Sitten sommittelin A3-kokoiselle pohjalle ympyrän reitin paikaksi, ja suorakulmion kysymys- ja tehtäväkorttien paikaksi. Ympyrän sijoitin siten, että se oli lähes keskellä pohjaa, mutta ylälaitaan jätin kuitenkin hieman enemmän tyhjää tilaa kuin alalaitaan. Vasempaan ylälaitaan piirsin paikan kysymys- ja tehtäväkortteille. Oikeaan ylälaitaan jätin tyhjää tilaa pelin nimeä varten. Piirsin ympyrän päälle spiraalin muotoisen reitin sivellintyökalulla. Reitti sisälsi yhteensä 57 ruutua sekä lähtöruudun ja maaliruudun.

Lähtöruutua varten olin jo aiemmin luonnostellut juoksevia Kille-Kissoja, ja näiden luonnosten perusteella aloin nyt piirtää juoksevaa kissahahmoa lähtöruudun viereen. Koska olin käyttänyt Kille-Kissan hahmoa aikaisemmin kuvittamassani tehtäväkirjassa, jouduin vielä tarkistamaan sen piirteitä ja mittasuhteita jonkin verran piirtäessäni, jotta hahmosta tulisi saman näköinen kuin aiemmin. Tehtäväkirjan kuvia tarkastellessani Kille-Kissan ominaispiirteet palasivatkin nopeasti mieleeni: isot korvat, paksusti mustalla rajatut kissansilmät, valkea maitoparta, kaksi tummaa raitaa otsalla ja kahdeksan raitaa hännässä sekä tilanteeseen sopivat vaatteet (Liite 2). Juoksevaa Killeä piirsin aika kauan, jotta sain sen liikkeisiin haluamaani vauhdin tuntua. Koska Killen tyyliin kuuluu myös olla kaikissa tilanteissa asianmukaisesti pukeutunut, piirsin sille juoksuasun: sämpylän muotoiset nappulakengät, 80-luvulta tutun hikipannan sekä juoksushortsit ja urheilupaidan. Maaliruutuun piirsin Killen heiluttamaan ruutulippua maalia lähestyville pelaajille.

Kohdekuvien piirtämisessä oli oma työnsä, sillä reitin varrelle piirrettäviä kohteita oli yhteensä neljätoista: Täiköntorin luistinrata, Ensio Seppäsen Hyppäävät lohet –patsas, taidemuseo, kaupunginteatteeri, kirjasto, Jalokivigalleria, Lumilinna, Sisäsatama, Meripuiston leikkikenttä, uimahalli, Mansikkanokan uimaranta, kirkko, liikennepuisto ja kaupungintalo. Monesta kohteesta piirsin useammankin kuvan. Esimerkiksi uimahallia symboloimaan piirsin sekä uimarenkaan että snorkkelin.

Rakennuksia ja muita tunnistettavan näköisiä kohteita piirtäessäni minulla oli mallina runsaasti valokuvia. Suurimman osan kuvista olin itse ottanut jo tehtäväkirjan

kuvittamisen aikoihin, ja osa kuvista löytyi Internetistä kuvahaulla. Tekijänoikeuksista ei tässä tapauksessa tarvinnut kantaa huolta, sillä kuvat olivat minulla vain mallina luonnoksiini. Valokuvien tarkastelusta oli huomattavasti apua monimutkaisten kohteiden, kuten Kemin kirkon, piirtämisessä. Vaikka valokuvat olivat piirtämiseni apuna, pyrin pelilaudan kuvituksessa ensisijaisesti selkeyteen. Lisäksi pelilaudalla olevien kohteiden oli tarkoitus olla melko pieniä, joten monimutkaisen näköisiä kohteita täytyi yksinkertaistaa runsaasti piirtäessä. Osan kohteista piirsin ilman varsinaista mallikuvaa, esimerkiksi lumilinnan, joka on joka vuosi eri näköinen. Tarkastelin kuitenkin edellisten vuosien lumilinna-kuvia ennen kuin piirsin oman versioni, mikä näkyy esimerkiksi piirtämäni Lumilinnan muurista.

Osan kohteiden kuvista korvasin piirtämällä kohteita symboloivia esineitä. Esimerkiksi luistinrata sai symbolikseen luistimen, Mansikkakanokan uimaranta hiekkalinnan, uimahalli snorkkelin ja uimarensa ja kirjasto avoinna olevan kirjan. Tämän ratkaisun tein niiden kohteiden kanssa, joissa kohteissa tehtävä toiminta on lapselle kiinnostavampi kuin itse paikka tai rakennus. Ratkaisuun vaikutti lisäksi myös käytössä oleva tila: kokonaisen luistelukentän piirtäminen pelilaudan reitin varrelle ei olisi ollut järkevää eikä edes mahdollista.

Tallensin erikseen kuvat Kemin rantaviivasta, spiraalireitistä, korttien paikasta, Killestä juoksemassa, Killestä heiluttamassa ruutulippua sekä kohteista. Tallennusmuodoksi valitsin korkearesoluutioisen PNG-muodon, jotta kuvien skaalaaminen onnistuisi hyvin. Siirsin kuvat Photoshopiin, jossa viimeistelin ja väritin ne.

Värimaailmasta halusin tehdä iloisen ja raikkaan. Päätin käyttää kirkkaita värejä, jotta lapsen olisi mukava katsella pelilautaa. (Järvenpää 2011, 17; Hatva 1993, 112.) Pyrin kuitenkin pitämään värimaailman yhtenäisenä siten, että käytin samoja värejä monessa eri kohteessa. Taustan värejä määritti karttakuva; maan maalasini ja väritin vihreällä ja keltaisella, meren sinisellä. Reitin väritin valkoisella taitetulla keltaisella, jotta se erottuisi hyvin taustasta. Moneen yksityiskohtaan lisäsin punaista väriä, jolla on suuri huomioarvo. Lähtö- ja maaliruutujen värittämiseen käytin vihreää ja punaista väriä, jotka ovat liikennevaloista lapsillekin tuttuja lähtemisen ja pysähtymisen värejä.

Omat haasteensa asetti CMYK-painoväriprofiilin käyttäminen, joka mielestäni teki monesta väristä tympeän näköisen ainakin tietokoneen näytöltä katsellessa. Esimerkiksi

mintunvihreää väriä ei CMYK-profiililla saanut toistumaan kauniisti ilman gamut-varoitusta; painossa mintuvihreä väri ei siis ilmeisesti olisi toistunut kuten näytöllä, vaan olisi muuttunut latteaksi. Tämä oli pieni takaisku, sillä alkuperäinen, RGB-väriprofiililla piirretty luonnokseni Kemin kartasta perustui nimenomaan raikkaalle mintun sävyille, jonka CMYK-profiili muuttikin tummanvihreäksi. Onneksi tämä ongelma tuli ilmi heti työskentelyni alussa, kun säädin väriprofiileja painoon sopiviksi. Päädyin kirkastamaan pelilaudan taustan vihreitä sävyjä lisäämällä taustalayeriin kohdistuvan *Hue/Saturation* -layerin, jonka avulla säädin vihreää värisävyä ja koko taustan värikylläisyyttä kirkkaammaksi.

Värisuunnittelun haastavuutta lisäsi myös kannettavalla tietokoneella työskentely: kannettavan tietokoneen näytön kaltevuus aiheuttaa sen, etteivät värit välttämättä näy aivan todenmukaisina kalibroidullekaan näytölle. Pienikin katselukulman muutos vaikuttaa siihen, kuinka värit näkyvät. Ennen pelin painattamista aionkin tarkastaa värien toistumisen visuaaliseen työskentelyyn varta vasten tarkoitettulla, kalibroidulla näytöllä. Lisäksi pyydän painosta koevedoksen ennen lopullista painosta.

Pelilaudan sommittelu osoittautui lopulta kaikkein suurimmaksi haasteeksi. Pelilaudalle tuli mahtua todella monta asiaa: taustan lisäksi reitti, 20 kpl kohteisiin liittyviä kuvia, 2 kpl Kille-kissan kuvia sekä paikka kysymyskortteille ja pelin nimelle. Vaikka asiakas oli sanonut, ettei kohteiden tarvitse sijaita tasan samoilla kohdin kuin kartalla, oli toiveena kuitenkin että kohteet olisivat taustakartan mukaisesti suurin piirtein samalla suunnalla kuin mitä ne todellisuudessaakin sijaitsevat. Tämä antoi entistä enemmän haastetta sommitteluun, sillä paikantaessani kohteita kartan avulla huomasin, että todella monet pelissä olevat kohteet sijaitsevat Kemissä lähes vierekkäin ja toisaalla taas kohteiden välimatka saattaa olla huomattavan suuri. Jouduinkin tasaamaan näitä välimatkoja sommitellessani. Asetteluissa pohdin myös pelin katselukulmaa: normaalisti lautapeliä pelataan sen ympärillä istuen, jolloin katselijoita on joka puolella. Kartan käyttäminen taustana asetti sommittelulle kuitenkin rajat myös tässä asiassa, ja päätin sommitella pelin kartan katselukulmaa mukaillen eli A3-kokoinen suorakulmio pitkä sivu pystysuorassa (Liite 3).

Piirtämäni spiraalin muotoinen reitti oli väljä siten, että reitin varrella oli tyhjää tilaa (Liite 3). Tähän tyhjään tilaan sain sommiteltua osan keskeimmällä sijaitsevista kohteista. Spiraali ohjaa katsetta kehällisesti. Siksi pidin hyvänä ratkaisuna sitä, että

kohteet sijaitsevat spiraalin muotoisen reitin varrella. Näin huomio kiinnittyy kohteisiin paremmin kuin jos ne olisivat hajallaan ympäri pelilautaa. Pienet lapset kiinnittävät enemmän huomiota yksityiskohtiin kuin kokonaisuuksiin, mutta spiraalin kirkkaan keltainen väri ja sen suuri koko ovat ominaisuuksia, jotka kiinnittävät myös pienen lapsen huomion (Hatva 1993, 120).

Jouduin skaalaamaan spiraalin kokoa useaan kertaan sekä pyörittelemään sitä, jotta sain asettelusta tasapainoisen näköisen ja sen kokoisen, että kohteet mahtuivat hyvin spiraalin varrelle. Halusin myös Kemin rantaviivan näkyvän spiraalin takaa mahdollisimman paljon, jotta siitä tunnistaisi välittömästi, mikä kaupunki on kyseessä. Sommittelu olikin lopulta pitkäkestoista kokeilua, jonka aikana muutin useaan kertaan niin taustan, reitin kuin kohteidenkin kuvakokoja testaten erilaisia ratkaisuja. Lopulta sain pelilaudasta mielestäni mahdollisimman tasapainoisen näköisen, ja lähetin kuvan asiakkaan hyväksyttäväksi.



#### 4.5 Tehtävä- ja kysymyskorttien kuvittaminen

Asiakkaan kanssa sovimme, että tehtävä- ja kysymyskortissa on aina sen kohteen kuva, johon kortilla oleva kysymys liittyy. Korttien taustapuoli saisi myös olla kuviollinen tai värillinen. Korttipohjat aiotaan painaa A4-kokoisille kartongeille, joista jokainen sisältää 8 kpl kortteja. Kortit on tarkoitus liittää pelin mukaan kokonaisina kartonkiliuskoina, joista pelin hankkineet perheet leikkaavat ne itse irti.

Pelin kysymys- ja tehtäväkorttien kuvittamista varten tein InDesigniin mallipohjan, jossa on paikat kahdeksalle kortille. Korttien irti leikkaamista helpottamaan lisäsin korttien väliin katkoviivat InDesignin katkoviivatyökalun avulla. Kohteiden kuvat olin piirtänyt ja värittänyt jo aiemmin pelilautaa varten. Nyt tallensin nämä pienet kuvat yksittäisinä Photoshopissa PNG-muotoon ja toin ne InDesigniin. Sommittelin pienet kuvat kahdelle mallipohjalle siten, että korteissa jäi tilaa myös kysymyksille ja tehtäville. Piirsin kortteihin myös reunukset Photoshopilla. Väritin ja tallensin eri väreisiä reunuksia ja toin ne InDesigniin. Asettelin reunukset keskelle korttien paikkoja siten, että yksi reunus kehystää aina yhtä korttia. (Liite 4.) Reunus on samanlainen, kuin pelilaudalla oleva korttien paikkaa merkitsevä kehys. Tämä sitoo korttipaikan ja kortit yhteen visuaalisesti.

Kortit ovat pelilaudalla pelatessa nurinpäin ja tärkeä osa pelin kulkua. Tämän vuoksi halusin korttien taustapuolen erottuvan pelilaudan taustasta, jotta kortit olisivat selkeästi oma elementtinsä eivätkä hukkuisi pelilaudan muiden kuvien sekaan. Luonnostelin ensin erilaisia kuvioita taustaksi, ja kokeilin muun muassa pelikorttien taustalla tyyppillisestä nähtävän kuosin kaltaista selkämystä, jossa pieniä kuvioita kuten salmiakkiruutuja on aseteltu tiheästi korttien selkämykseen. Tällaiset vaihtoehdot eivät kuitenkaan näyttäneet hyvältä kun kortin asetti pelilautaa vasten, vaan kuvio tuntui hukkuvan kartan piirroskuvioihin ja näytti sekavalta. Tällä perusteella päättelin, että selkeä ja yksinkertainen kuvio toimisi paremmin. Suunnittelin korttien selkämykseen tähteä ja kysymysmerkkiä esittävän kuvion, jonka taustan väritin muusta pelilaudan väriytyksestä erottuvalla violetilla värillä (Liite 5.). Tähten keltainen väri sitoo kortit kuitenkin värien osalta pelilaudalle kuuluviksi (Liite 6.). Tähti symboloi tehtävää ja kysymysmerkki luonnollisesti kysymystä. Kysymysmerkki on myös sellainen symboli, jonka pienikin lapsi yleensä tunnistaa.

Kortteihin liitettävät kysymykset ja tehtävät saan Kemin Lastenkulttuurikeskukselta vasta myöhemmin keväällä, joten korttien mallipohjien taitto ei välttämättä ole lopullinen. Voi olla, että pienten kuvien kuvakokoja ja asettelua joutuu vielä muokkaamaan paljonkin. Epävarmaa on tällä hetkellä sekin, montako kysymystä kustakin kohteesta tulee olemaan. On mahdollista että jostakin kohteesta tulee enemmän kysymyksiä kuin toisesta, mikä vaikuttaa myös kohteen kuvan esiintymisen määrään korttipohjilla. Mallipohjat ovat kuitenkin helposti muokattavissa InDesignissa, mikäli siihen ilmenee tarvetta.

#### 4.6 Pelin kotelon kuvittaminen

Pelin kotelona on tarkoitus käyttää A4-kokoista kirjekuorta, jonka sisälle mahtuvat kahtia taitettu pelilauta, kysymyskortit sekä noppa. Asiakkaan kanssa pohdittuamme päädyimme siihen, että kirjekuoreen painettava kuva voisi olla monokrominen eli yhdellä värillä sävytetty. Esimerkkinä asiakas näytti erään toisen kirjekuoren painatusta, jossa oleva kuvio oli käsitelty osittain läpinäkyväksi. Kirjekuoripaperilla tällainen painatus toistui hyvin.

Tältä pohjalta aloin sommitella koteloa. Halusin, että pelin idea näkyisi heti kotelosta, joten muokkasin taustaksi pelilautaa varten piirtämästäni kartasta yksivärisen kuvan. Asetin sen läpinäkyvyydeksi 50%. Kartan päälle kopioin pelilaudalta kuvan juoksevista Kille-Kissasta, käänsin sen horisontaalisessa suunnassa toisin päin ja asetin sen juoksemaan kartan päälle. Killen alle sommittelin kaaren muotoon pelin otsikon samalla fontilla kuin pelilaudalla lukeva pelin nimi: ”Kille-Kissan kaupunkiseikkailu”. En käyttänyt läpinäkyvyyttä enää kissassa ja otsikossa, koska mielestäni on oleellista että pelin otsikko näkyy hyvin kotelossa. Koska Kille juoksee kotelossa etualalla otsikon kanssa, näyttää luontevammalta kun sekin on sataprosenttisesti näkyvissä. Taustaan läpinäkyvyys efekti sen sijaan istuu hyvin, koska sitä ei tarvitsekaan erottaa tarkemmin. Lisäksi takana haaleammin näkyvä Kemin kartan muotoinen tausta luo mielikuvan siitä, kuinka Kille-Kissa seikkailee juuri Kemissä. Kuvien ylle lisäsin vihertävän filtterin, joka asiakkaan toiveiden mukaan tekee kotelosta monokromisen (Liite 7.). Värisävyä on nyt helppo vaihtaa filtterin väriä vaihtamalla, mikäli asiakas on sitä mieltä että jokin muu väri sopii koteloon vihreää paremmin.

## 5 POHDINTA

Lautapelin kehitystyö jatkuu vielä kevään ja kesän 2013 ajan. Kysymys- ja tehtäväkortteihin tehdään lopullinen taitto tekstien valmistuttua, ja sen jälkeen pelistä otetaan testipainos, jonka pelattavuutta testataan käytännössä ilmeisesti Kemlin Lastenkulttuurikeskuksen tiloissa. Vielä ei siis ole varmaa, muuttuuko pelin visuaalinen ilme tai sisältö merkittävästi. Voin kuitenkin arvioida tähänastista työprosessiani, siihen vaikuttaneita tekijöitä sekä omaa oppimiskokemustani.

Kuvituskokemukseeni vaikutti merkittävästi se, että minut otettiin heti alussa mukaan ideoimaan lautapeliä. Näin pääsin lautapelin ideaan sisään alusta alkaen, mikä mielestäni näkyy ainakin siinä, kuinka helposti luonnokset ja suunnitelmat pelin kuvituksesta syntyivät. Koen myös saaneeni paljon apua kuvitustyöhöni teoreettista aineistoa tarkastelemalla. Tieto leikin ja pelien merkityksestä lapsen kulttuurisessa kasvussa auttoi ymmärtämään paremmin asiakkaan toiveita, ja sai samalla itseni pohtimaan pelin merkitystä syvemmin.

Kohderyhmäajatteluni kehittyi huomasti pelin tekemisen aikana. Jouduin miettimään jatkuvasti pelin kohderyhmää, ja pyrin kuvittaessani ja kuvia värittäessäni ottamaan huomioon lapsen tavan havainnoida kuvaa. Tämä tuli näkyviin erityisesti pelin kirkkaassa värityksessä sekä yksityiskohtien määrässä. Pelin kuvitus poikkeaa hyvin paljon muissa yhteyksissä tekemistäni maalauksista ja piirroksista, niin tunnelmaltaan kuin värimaailmaltaan. Se on mielestäni positiivinen asia siinä mielessä, että kuvataiteilijana tavoitteeni on kehittyä erityylisten ja erilaisiin formaatteihin sopivien kuvien tekemisessä.

Työprosessin aikana tuli jatkuvasti pitää mielessä kohderyhmän lisäksi myös pelin käytettävyys. Pelilautaa tehdessäni minun täytyi jokaista kuvaa piirtäessäni ajatella ensin sen soveltuvuutta pelilaudalle ja pelaamiseen. Kohdepiirrosten tuli olla niin selkeitä, että niistä pienikokoisinakin erottaisi, mitä ne esittävät. Reittiä muutin moneen kertaan, jotta se olisi mahdollisimman selkeä ja jotta peliin kuuluvat kohteet sopisivat hyvin sen ympärille. Havaitsin spiraalin muotoisen reitin olevan katsetta ohjaava elementti, jota hyödynsin sommittelussa parhaani mukaan. Sommittelunkin tuli ensisijaisesti palvella käytäntöä - asettelua rajasi niin moni pelin sisältöön liittyvä seikka

(kartta taustana, reitin muoto, useat kohteet, korttien paikka...), että en kokenut hyötyväni teoreettisista sommitteluratkaisuista kuten kultainen leikkaus, vaan löysin mielestäni tasapainoisimman sommittelun pikemminkin kokeilemalla ja taas kerran kokeilemalla erilaisia vaihtoehtoja. Havaitsin myös spiraalin muotoisen reitin olevan katsetta ohjaava tekijä sekä muotonsa, värinsä että kokonsa puolesta. Käytin tätä sommittelussa hyväkseni parhaani mukaan.

Teknisistäkin seikoista riitti opittavaa. Erityisesti mieleeni jäivät erot värien toistumisessa. Jos verrataan vaikkapa jpg-muotoista, RGB-väriprofiililla tallennettua kuvaa sekä CMYK-väriprofiililla PNG-muotoon tallennettua kuvaa, näyttää värierot tietokoneen näytöltä katsottuna huimalta. Väreissä on eroa myös riippuen siitä, millaiselta näytöltä kuvia katselee. Siksi olenkin varma, että joudun parantelemaan lautapelin värejä vielä ennen lautapelin testierän painatusta – ja mahdollisesti vielä sen jälkeenkin lopullista versiota varten.

Kaiken kaikkiaan olen tyytyväinen tähänastiseen työhöni, sillä mielestäni onnistuin tekemään kuvitustyön lasta ajatellen. Asiakaskin on ollut tyytyväinen tekemääni kuvitukseen. Odotan innolla, että peliä päästään testaamaan lasten kanssa ja näen pelin käytettävyyden todellisuudessa. On hyvä, että pelistä otetaan ensin vain pieni testipainos, jolloin sitä on tarvittaessa mahdollista vielä kehittää niin käytettävyydeltään kuin painoasultaankin ennen lopullista julkaisua. Näin pelin tavoitteet pääsevät toteutumaan parhaalla mahdollisella tavalla.

## LÄHTEET

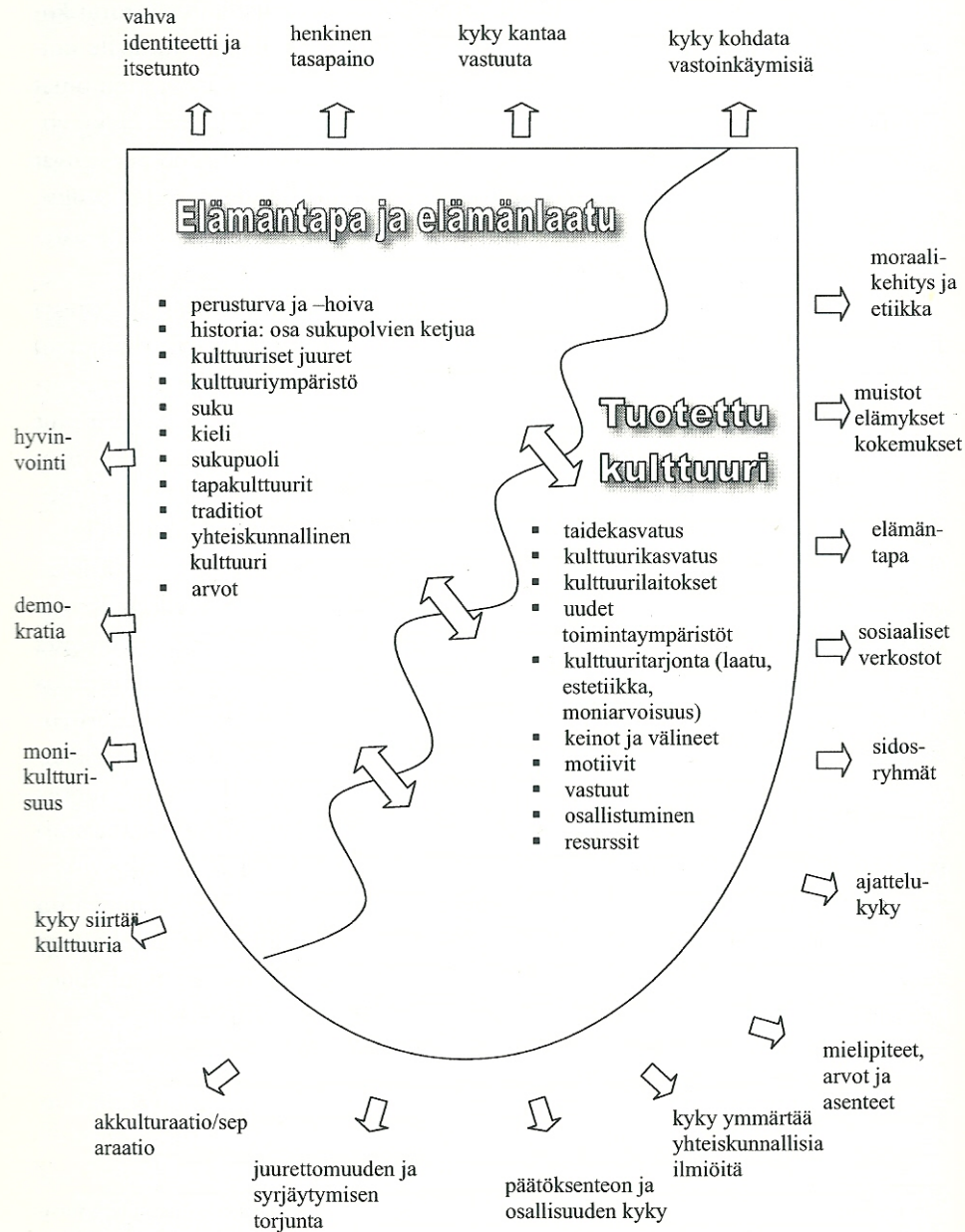
- Ahlroth, Jussi 2008. Tanskalaiskoulu opettaa roolipeleillä. Helsingin Sanomat 6.4.2008.  
<<http://www.hs.fi/kulttuuri/artikkeli/Tanskalaiskoulu+opettaa+roolipeleill%C3%A4/1135235359987>>
- Hatva, Anja 1993. Kuvittaminen. Helsinki: Rakennustieto Oy.
- Hyvönen, Outi, johtaja, Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjis. Keskustelu 21.12.2012
- Hyvönen, Outi, johtaja, Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjis. Re: Lautapelistä.  
Sähköpostikeskustelu 20.11.-14.12.2012
- Järvenpää, Katri 2011. Lasten kuvakirjan kuvitus ja taitto. Opinnäytetyö, Viestinnän koulutusohjelma. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu.
- Kalhama, Pilvi & Kitola, Arja & Walamies, Molla 2006. Kulttuurikasvatuksen konteksteja ja määrittelyä. Teoksessa Kulttuurista kasvua - Näkökulmia kulttuurikasvatukseen, Kalhama, Pilvi & Vartiainen, Pekka (toim.). Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Kalliala, Marjatta 2010. Oppiva lapsi – Leikkivä lapsi. Teoksessa Jo iso, vielä pieni – kouluikäisen lapsen maailma, Jokela, Eero & Pruuki, Heli (toim.). Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Kille-Kissan tehtäväkirja Kemistä, Hyvönen, Outi (toim.). Kemin lastenkulttuurikeskus Sarjis, Kemi 2011.
- Lapin lastenkulttuuriverkosto. Hakupäivä 22.1.2013.  
<<http://www.rovaniemi.fi/Ulkoiset-palvelut/Taikalamppu/Suomeksi/Esittely>>
- Lapin nuorten tieto- ja neuvontapalvelu. Hakupäivä 22.1.2013  
<<http://www.lanuti.fi/Suomeksi/Valitse-kunta!/Kemi/Lasten-kulttuurikeskus-Sarjis>>
- Lapin nuorten tieto- ja neuvontapalvelu. Hakupäivä 22.1.2013.  
<<http://www.lanuti.fi/Suomeksi/Valitse-kunta!/Kemi/Lasten-kulttuurikeskus-Sarjis/Pieni-opas-sarjakuvien-piirtamiseen>>
- Lapin nuorten tieto- ja neuvontapalvelu. Hakupäivä 22.1.2013.  
<<http://www.lanuti.fi/Suomeksi/Valitse-kunta!/Kemi/Lasten-kulttuurikeskus-Sarjis/Kille-kissan-tehtavakirja-Kemista>>
- Saarenpää, Hannamari 2009. Johdatusta oppimispelien ja pelaamalla oppimisen maailmoihin. Hakupäivä 6.2.2013.  
<<http://pelitieto.net/oppimispelit-ja-hyotypelaaminen/>>
- Saari, Mikko 2007. Uudet lautapelit. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Salovaara, Sari 2006. Kulttuurin kummajaiset – Vammaiset ja muut erityisryhmät osana kulttuurityötä. Teoksessa Kulttuurista kasvua - Näkökulmia kulttuurikasvatukseen, Kalhama, Pilvi & Vartiainen, Pekka (toim.). Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Wikipedia 2013. America's Army. Hakupäivä 6.3.2013.  
<[http://fi.wikipedia.org/wiki/America%E2%80%99s\\_Army](http://fi.wikipedia.org/wiki/America%E2%80%99s_Army)>

## LIITTEET

- Liite 1. Identiteetin kulttuuriset rakennuspalikat, kaavio
- Liite 2. Kuvitusta kirjaan Kille-Kissan tehtäväkirja Kemistä, digitaalinen piirustus
- Liite 3. Pelilauta teksteineen, digitaalinen piirustus
- Liite 4. Korttien mallipohjat, taittopohja
- Liite 5. Korttien taustan mallipohja, taittopohja
- Liite 6. Kortit pelilaudalla, digitaalinen piirustus
- Liite 7. Pelin kotelo, taittopohja

Liite 1. Identiteetin kulttuuriset rakennuspalikat, kaavio

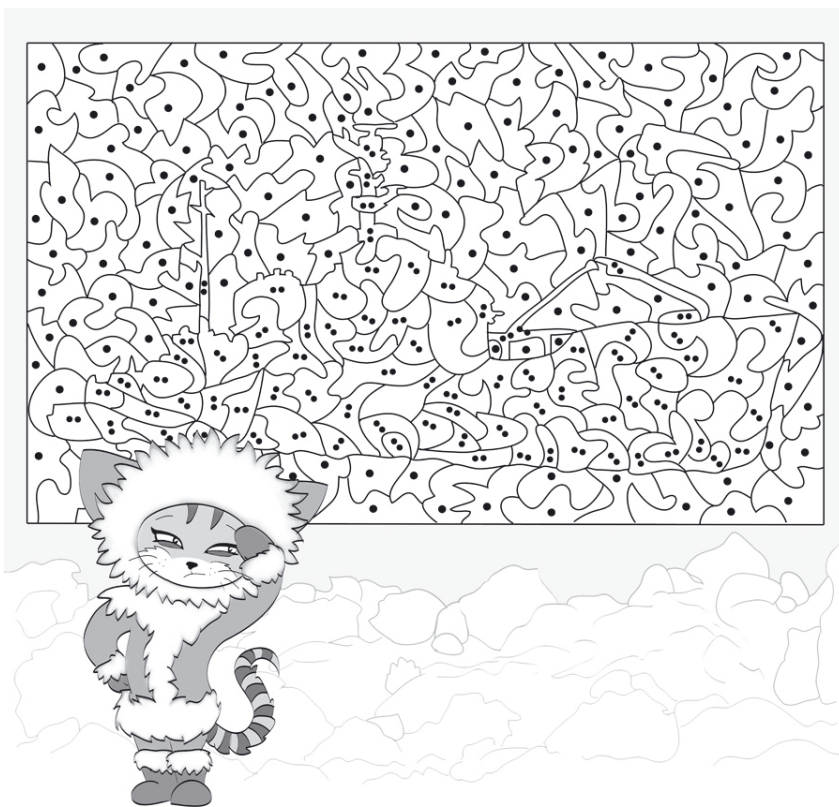
Alla olevassa kaaviossa on esitetty eri kulttuurisia elementtejä, jotka identiteetti-työhön kulttuurissa vaikuttavat.



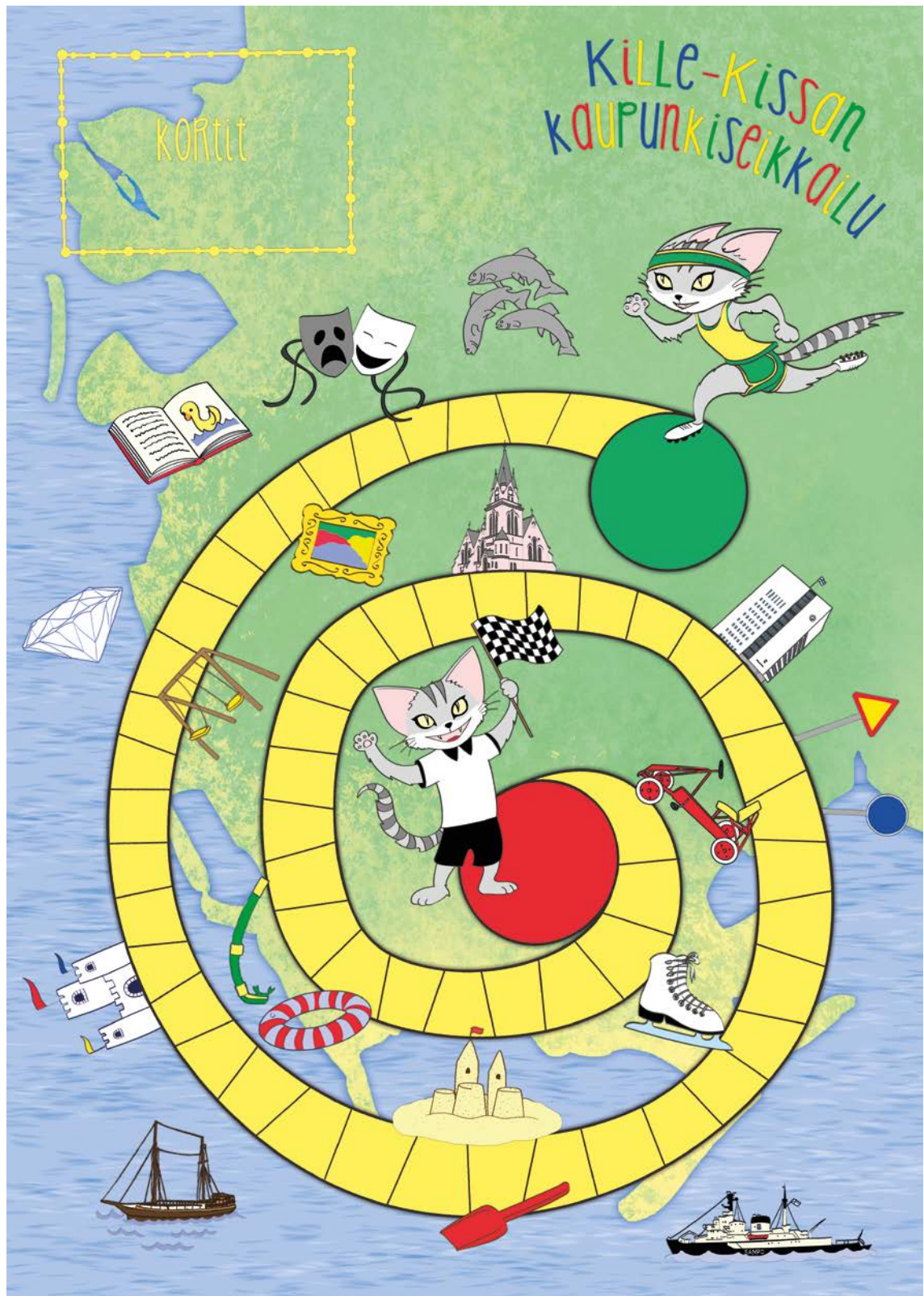
Kuvio: Identiteetin kulttuuriset rakennuspalikat



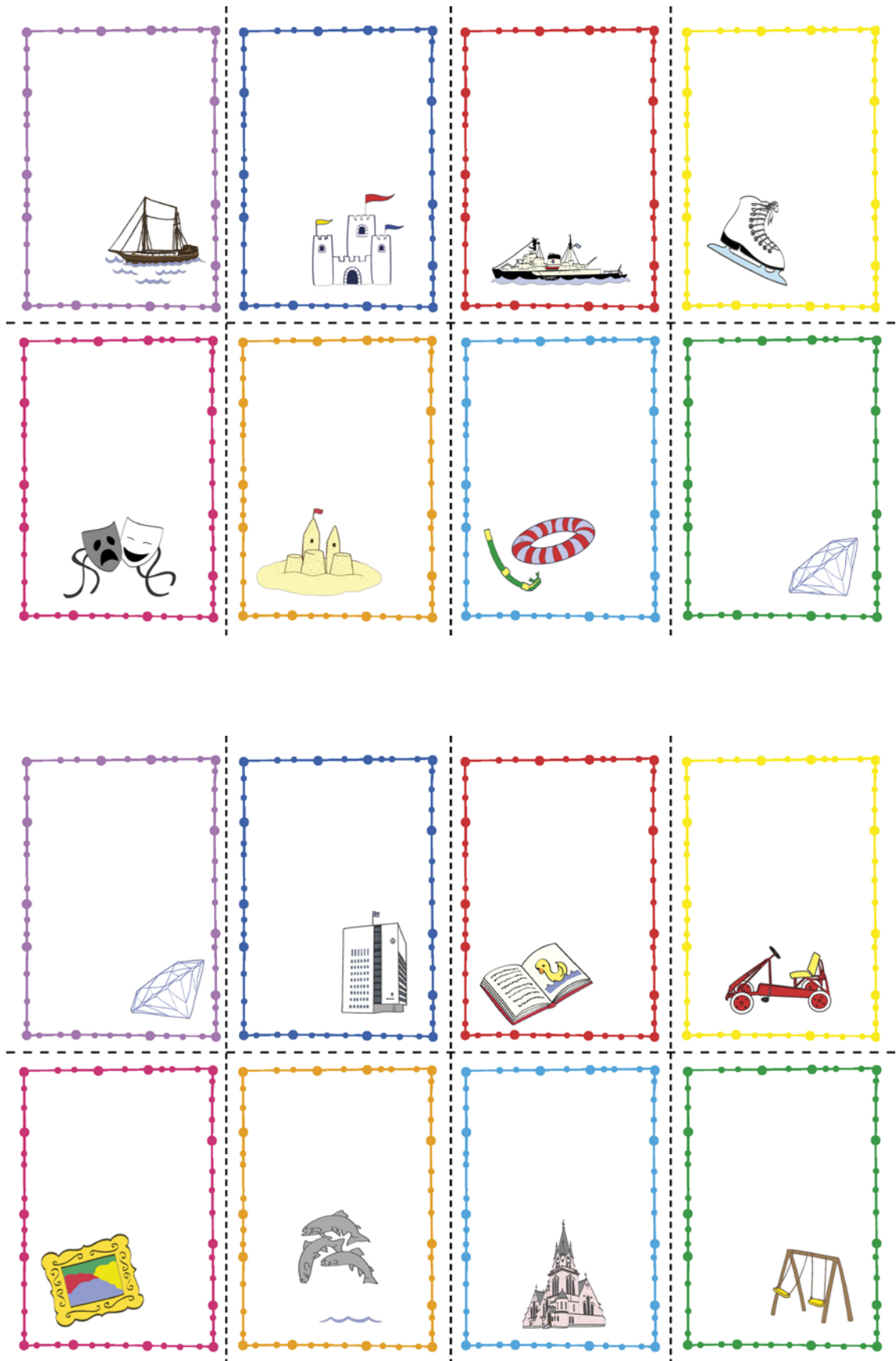
Liite 2. Kuvitusta kirjaan Kille-Kissan tehtäväkirja Kemistä, digitaalinen piirustus



Liite 3. Pelilauta teksteineen, digitaalinen piirustus



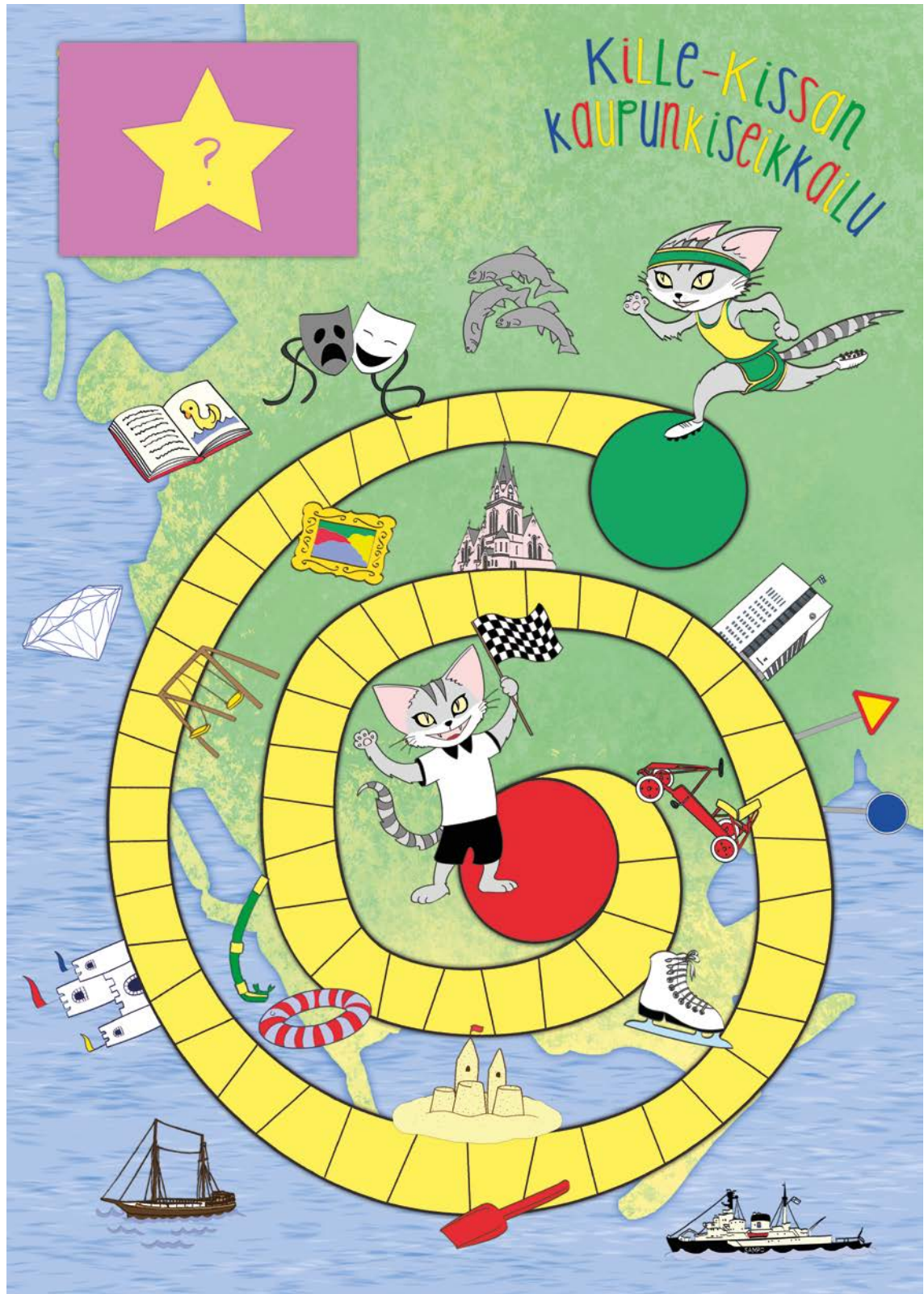
## Liite 4. Korttien mallipohjat, taittopohja



## Liite 5. Korttien taustan mallipohja, taittopohja







## Liite 7. Pelin kotelo, taittopohja

